

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media komunikasi dengan perkembangan paling cepat dan paling diminati oleh banyak masyarakat yakni adalah televisi. Televisi memberikan berbagai informasi yang dibutuhkan oleh manusia saat ini. Segala aspek kehidupan hampir terekam dan ditampilkan pada kotak ajaib yang dapat mengeluarkan gambar sekaligus suara ini, seperti halnya tentang teknologi, olahraga, berita, musik, kesehatan, informasi, kabar serta cuaca dan lain sebagainya.

Saat ini telah banyak televisi-televisi yang bermunculan dan membuat semakin banyaknya pilihan kepada khalayak. Terkadang salah satu televisi itu memiliki suatu genre tersendiri, misal ada yang hanya menyajikan olahraga, teknologi, musik atau edukasi. Televisi-televisi yang baru bermunculan seperti televisi-televisi swasta mencoba bersaing dengan televisi yang sudah ada terlebih dahulu, dengan catatan terdapat lebih dari 17 televisi yang ada di Indonesia adalah TVRI, RCTI, Trans-TV, SCTV, Trans7, MNCTV, Metro TV, Indosiar, TVOne, TV Global dan untuk di daerah Jawa Timur terdapat tambahan televisi-televisi lokal seperti JTV, Malang TV, B-Chanel, B-One TV, ATV, NDTV, SBO Kompas TV dan sebagainya. Banyaknya alternatif dari berbagai pilihan televisi yang tersedia untuk dikonsumsi, maka akan semakin banyak pula peredaran pesan-pesan komunikasi yang bisa kita manfaatkan sebagai menambah wawasan tentang berita, informasi yang

menghibur, motivasi dan lain sebagainya. Televisi menyampaikan pesan dengan cara menggunakan teknik komunikasi Audio dan Visual (AV) yang akan memberikan kesan yang berbeda di banding dengan media komunikasi yang lain, dengan gambar yang bergerak yakni komunikasi non-verbal dan ditambah dengan adanya suara yakni komunikasi verbal yang bermunculan guna untuk lebih mendukung pesan itu agar lebih efektif dan dapat dinikmati oleh banyak khalayak.

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia selalu saja berkomunikasi, mereka tidak hanya berkomunikasi dengan berbicara kepada orang lain yaitu komunikasi verbal, tetapi mereka juga berkomunikasi non-verbal seperti sedang makan, berjalan terburu-buru, saat lapar memegang perut serta hal lain dimana tanpa sadar yang mereka lakukan adalah komunikasi non-verbal. Hal ini terjadi pula dalam dunia maya film kartun anak-anak, dalam penayangan film kartun/animasi hewan akan terlihat lebih banyak adegan non-verbal yang membuat adegan yang lebih menarik dibandingkan saat hewan itu saling bicara. Namun dalam dunia kartun, komunikasi non-verbal yang dianggap lebih menarik itu adalah saat salah satu tokoh itu mendapat celaka atau tersakiti oleh yang lain, misal saja saat berkejaran ada yang jatuh, saat bertengkar ada yang dipukul dari belakang dan lain sebagainya. Dari penggambaran di atas dapat di artikan bahwa film kartun yang sifatnya menghibur anak-anak adalah salah satu tontonan yang lebih menodorkan adegan yg dibumbuhi kekerasan pada kartun tersebut. Hal ini mengakibatkan anak-anak yang sering menonton adegan tersebut akan bersifat lebih agresif karena terbawa apa yang mereka tonton pada televisi, dengan menonton pada film kesukaan mereka, anak-anak akan

mempraktekannya bersama dengan teman-temannya yang mengakibatkan akan ada korban yang terluka atau bahkan meninggal. Salah satu contohnya adalah ketika anak-anak meniru adegan perkelahian *smack down* yang saat itu sedang gempargemparnya di banyak khalayak, tidak sedikit korban yang berakibat pada luka berat dan bahkan kematian pada usia anak-anak.

Dari pembahasan di atas dapat menggambarkan bahwa lemahnya pengawasan orang tua saat anak menonton televisi yang mengakibatkan segala bentuk tontonan baik yang sensual maupun bersifat kasar akan diterima sepenuhnya oleh anak-anak tanpa ada penyaringan pesan dari diri mereka sendiri. Dan ditambah lagi dengan adanya film-film animasi saat ini yang sedang digemari oleh banyak khalayak khususnya pada anak-anak yang mana film tersebut lebih banyak menggunakan lebih banyak komunikasi non-verbal yang mudah anak-anak pahami karena mereka tak perlu menghawatirkan perbedaan bahasa. Salah satu film animasi yang kini diminati oleh anak-anak adalah animasi serial Boboiboy, dimana dalam ceritanya si pelaku utama Boboiboy memiliki kekuatan untuk menyelamatkan bumi dari para penjahat, disini tidak sedikit adegan kekerasan terjadi. Film Boboiboy saat ini ditayangkan pada MNCTV.

Dalam serial Boboiboy, terdapat adegan-adegan kekerasan pada pertarungan yang terjadi saat si Boboiboy melawan musuhnya, dalam jiwa kepahlawanan yang menarik sehingga anak-anak yang menonton terbawa ingin mempraktekan aksi-aksi yang dipertontonkan dalam film tersebut, seperti memukul, menendang dan melempar lawan, namun yang sangatmenwatirkan jika hal itu mereka praktekkan pada

teman mereka yang dapat berakibat luka. Selain berakibat luka, anak-anak dalam perkembangannya akan memiliki sifat yang lebih agresif dalam berteman, seperti tidak segan untuk melukai. Hal seperti ini sebenarnya tidak baik untuk dipertontonkan kepada anak-anak, dari sinilah peran orang tua sangat di butuhkan dalam penyerapan apa yang mereka saksikan dari media televisi, agar hal-hal yang tidak diinginkan seperti halnya peniruan adegan-adegan kekerasan yang mereka tonton di praktekan pada teman-teman dilingkungannya.

Dari penjelasan di atas, peneliti ingin mencari tahu apa pendapat masyarakat sebagai konsumen dalam memaknai kekerasan-kekerasan non-verbal yang disajikan pada film animasi BoBoiBoy. Peneliti memilih warga Perumahan De' Saxophone Town House RT 003/RW 006 Malang sebagai wilayah penelitian. Warga di perumahan tersebut terdapat banyak anak-anak yang masih suka dan aktif dalam menonton film animasi dimulai dari yang masih usia dini, TK dan SD. Para orang tua juga telah berperan sebagaimana mereka memberi pengawasan terhadap apa yang ditonton oleh anak-anak mereka, namun apakah para orang tua tersebut memahami adanya aksi yang kurang baik pada film favorit anak mereka itulah dasar yang ingin peneliti ungkapkan. Memang sebagian dunia anak adalah bermain diluar sebagai kegiatan keseharian mereka, tapi mereka akan melakukan kegiatan bermain tersebut pastinya dengan meniru adegan tokoh favorit yang sedang digemari, agar hal yang dilakukan oleh anak-anak tidak cenderung negatif, maka hal yang dipertontonkan janganlah sebuah hal negatif, maka dari itu saat anak-anak menonton televisi. Meski dalam sebuah film yang ber-genre animasi anak sifatnya menghibur dan alur cerita

yang menarik dan lucu tetapi film animasi tersebut telah dibumbui dengan adegan kekerasan-kekerasan non-verbal yang justru menjadi hal yang menarik dari film tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas, peneliti tertarik untuk melakukan kajian mendalam tentang pemaknaan penonton yang aktif dalam memaknai kekerasan non-verbal tayangan serial televisi animasi anak Boboiboy dengan menginterpretasikannya melalui studi resepsi, studi yang menjadikan media titik balik dari sudut pandang audiens media atau masyarakat sebagai konsumen. Sudut pandang dimana audiens aktif mengonsumsi dan mengkritisi tayangan media dan juga dapat memaknai isi media tersebut. Dari penjelasan diatas, peneliti merumuskan penelitian ini berjudul **Makna Aksi Non-Verbal Pada Film Animasi BoBoiBoy di MNCTV (Studi Pada Warga Perumahan De' Saxofon Town House RT/RW: 003/006 Lowokwaru Malang).**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti ingin mengetahui bagaimanakah warga Perumahan De' Saxophone Town House RT 002/RT 006 Malang sebagai penonton dalam memaknai aksi kekerasan non-verbal terkait tayangan animasi BoboiBoy?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang Pemaknaan Kekerasan Non-Verbal oleh Warga Perumahan de' Saxophone Town House RT 02 / RW 6 Malang terkait tayangan animasi BoboiBoy.

D. Manfaat Penelitian

d.1. Manfaat Akademis

Hasil penilitan ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang studi resepsi untuk penelitian selanjutnya tentang makna kekerasan non-verbal pada film animasi bagi mahasiswa ilmu komunikasi khususnya audio visual.

d.2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bentuk masukan atau gambaran bagi mahasiswa ilmu komunikasi mengenai makna kekerasan non-verbal dalam film animasi Bernard bear. Penelitian ini juga dapat dijadikan bahan evaluasi terdahulu untuk mahasiswa audio visual dalam pembuatan film yang konteksnya lebih luas lagi.

